少年アシベ

FAMICOM FAMILY

ネパール大冒険の巻

取り扱い説明書

TFC-8A

任天堂 ファミリーコンピュータ™

©H.M.・O/S・T・J・N 1991
©TAKARA CO.,LTD. 1991. MADE IN JAPAN

あそびは文化
タカラ

このたびは、タカラのファミリーコンピュータ用ゲームカセット「少年アシベ・ネパール大冒険の巻」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用の前に、取り扱い方、使用上の注意など、この「取り扱い説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取り扱い説明書」は大切に保管してください。

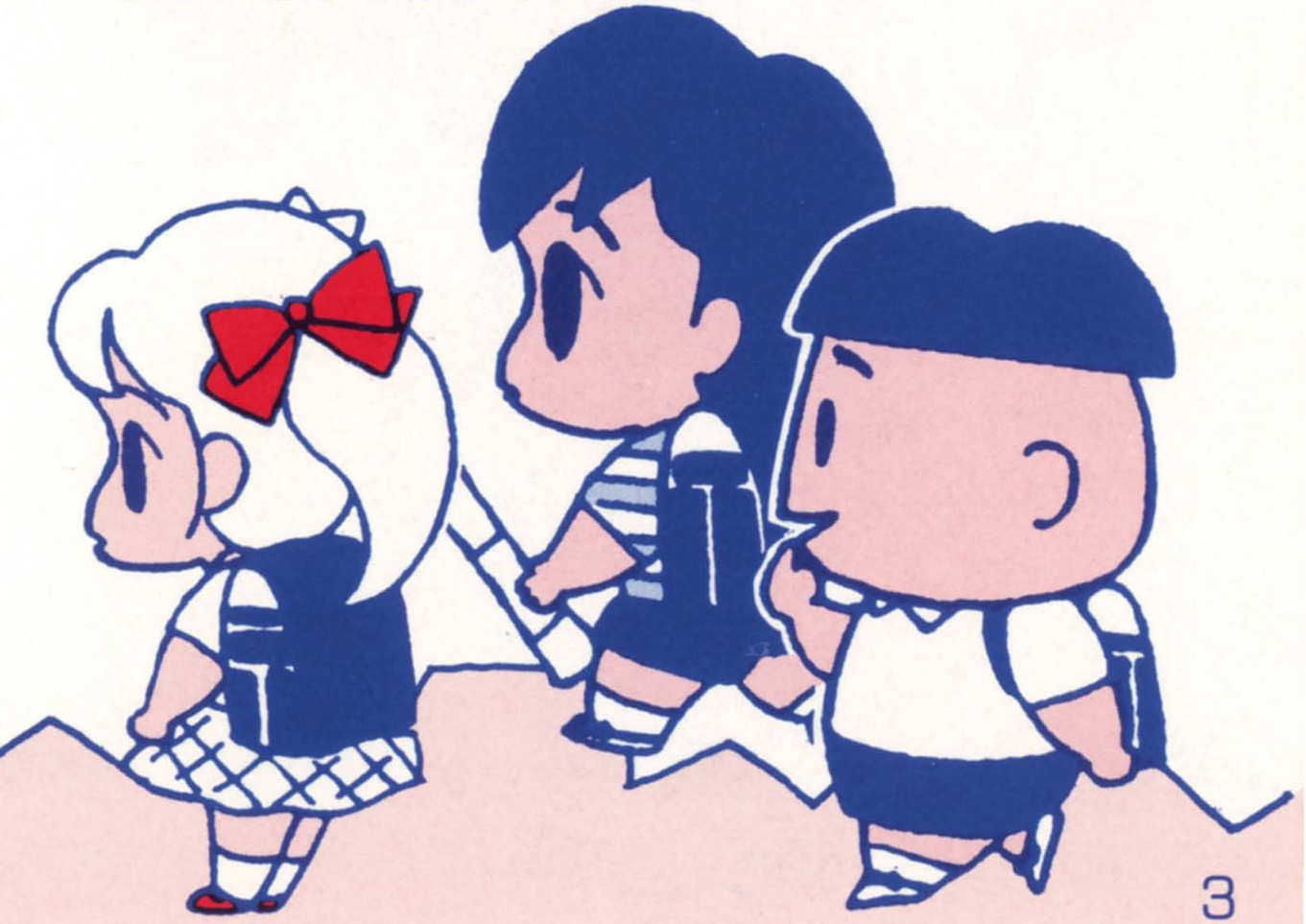
もくじ

◇ストーリー……2
◇主(おも)なキャラクター紹介(しょうかい)……4
◇ゲームの始(はじ)め方(かた)……6
◇コントローラーの使(つか)い方(かた)……7
◇コマンドの使(つか)い方(かた)……8
◇セーブのしかた……11
◇ゲームのアドバイス……12
◇ご使用(しよう)上(じょう)の注意(ちゅうい)……13

ストーリー

「やったぁ！あしたから夏休みだ～!!」一学期がおわり、アシベたちは、あしたから始まる夏休みを前にして、ワクワク気分です。
ところが、家に帰ってみるとたいへん!!ゴマちゃんがいなくなってしまったのです。学校の友だちの家や、いろいろな人たちに話をききながら、さがしましたがなかなかみつかりません。

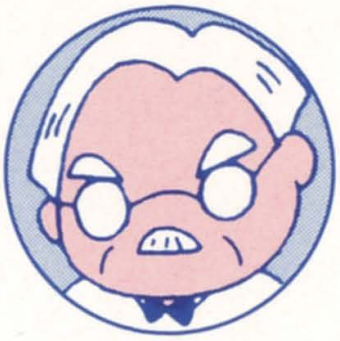
やっとのことで、アシベはゴマちゃんをみつけました。ゴマちゃんは、ネパールにいるスガオくんのお母さんからの手紙をくわえていました。
その一通の手紙がもとで、アシベはスガオくんに会いにいく一大決心をするのでした。
さぁ、あなたもアシベくんといっしょに、夏休みの大冒険に挑戦してください。
はたして、無事、ネパールにいるスガオくんに、会うことができるでしょうか……？



主なキャラクター紹介

とうちゃん

かあちゃん



じいちゃん

ユウマ

マ　オ

ユミコ

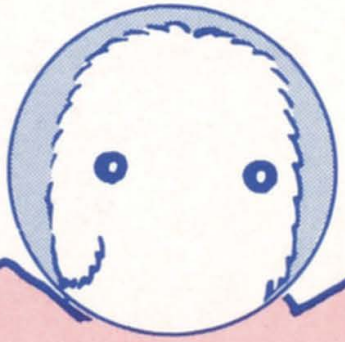
ペッペッペッ

完治（かんじ）

味田（あじた）

両々（りゃんりゃん）

チット



イエティ

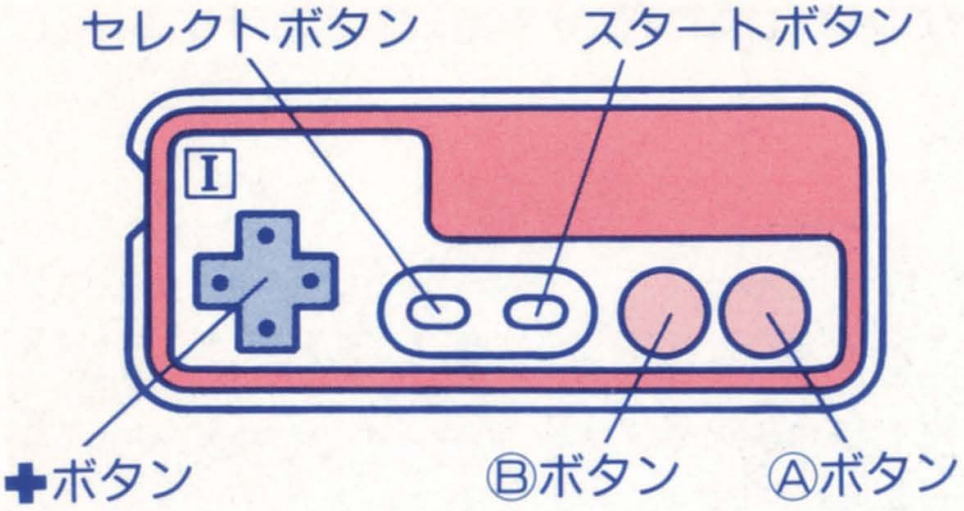
ゲームの始め方

ファミリーコンピュータに「少年アシベ・ネパール大冒険の巻」のカセットをセットし、スイッチをいれると、デモ画面があらわれ、スタートボタンをおすと、タイトル画面が表示されます。
セレクトボタンで（▶）を上下させて、ゲームを始めからする「はじめる」か、前の続きからする「つづき」かを選んでください。

●はじめて遊ぶときは「はじめる」を選んでください。

●前回の続きから遊ぶときは（▶）を「つづき」にあわせてから、スタートボタンをおしてください。前回にゲームをやめた画面から、再開することができます。くわしくはP11のセーブのしかたをごらんください。

コントローラーの使い方



●基本操作

✚ボタン……コマンドを選ぶときに使います。通常は（▶）を上下に動かすだけですが、ミニゲームやクイズで答えを選ぶときにも使います。

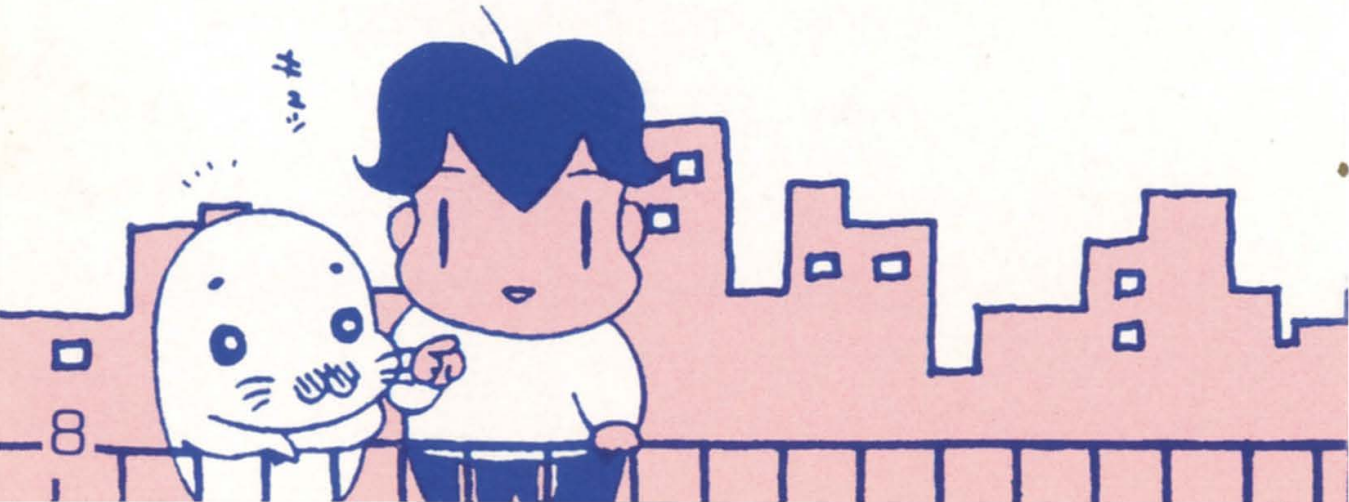
Ⓐボタン……コマンドを入力したいときに、おしてください。また、メッセージの下に（▼）が点滅しているときは、このボタンをおすと、次のメッセージが表示されます。

Ⓑボタン……Ⓐボタンで選んだコマンドを、途中でキャンセルしたいときに使います。

コマンドの使い方

●「はなす」

「はなす」をおすと、メッセージ画面に、そのときに話せる人の名前がでますので、✚ボタンで話したい人を選んでから、Ⓐボタンをおしてください。Ⓐボタンをおしつづけると、メッセージがはやく流れます。



●「しらべる」

画面に映っているものを、しらべたいときに使います。

「しらべる」をおすと、そのときに、しらべることのできるものが、メッセージ画面にでますので、しらべたいものを✚ボタンで選び、Ⓐボタンをおしてください。

●「とる」

画面に映っているものを、手に取ったり、もちものに加えたいときに使います。とれるものがあるときは、選択肢がでますから、✚ボタンとⒶボタンを使って、決定してください。

●「もちもの」

現在、アシベくんがもっているものが表示されます。

✚ボタンで（▶）を使いたいものにあわせて、Ⓐボタンをおすと、使うことができます。

● 「いどう」

どこか別の場所にいきたいときに、このコマンドを選びます。

「いどう」を選んでおすと、そのときにいくことができる場所が表示されますので、✚ボタンとⒶボタンを使って、決定してください。

セーブのしかた

ゲームを途中でやめるときは「にっきちょう」を使います。

㊟「にっきちょう」は1章の中の、ある場所で手にいれることができ、「にっきちょう」を手にいれるまで、セーブはできませんので、注意してください。

●「にっきちょう」

もちものコマンドで、現在もっているアイテムを呼びだし、「にっきちょう」に（▶）をあわせ、Ⓐボタンをおします。「まだ、ゲームをつづける？」ときいてきて、「つづける」「おわる」が表示されますので、✚ボタンで、（▶）をあわせ、Ⓐボタンをおします。

●「つづける」を選んだ場合――通常の画面に戻り、セーブした状態から、ゲームが再開します。

●「おわる」を選んだ場合――「りせっとぼたんをおしながら、でんげんをきってね」と表示されますので、その通りに実行すると、ゲームが終了します。

※再びゲームを始めるときは、タイトル画面で、「つづき」に（▶）をあわせ、スタートボタンをおすと、セーブした所からゲームが再開します。「はじめ」でゲームを始めた場合は、1章からゲームが始まります。それを再びセーブすると、前回のセーブデータは消えます。セーブしなければ、前回のセーブデータはそのまま残ります。

※セーブデータは1つだけ作ることができます。

ゲームのアドバイス

同じ人に、何回かきくことで、新しい情報をえられることもあるんだよ！
1度話しただけで安心しないで、先に進まないときは、同じ人に再び話かけてみなよ!!

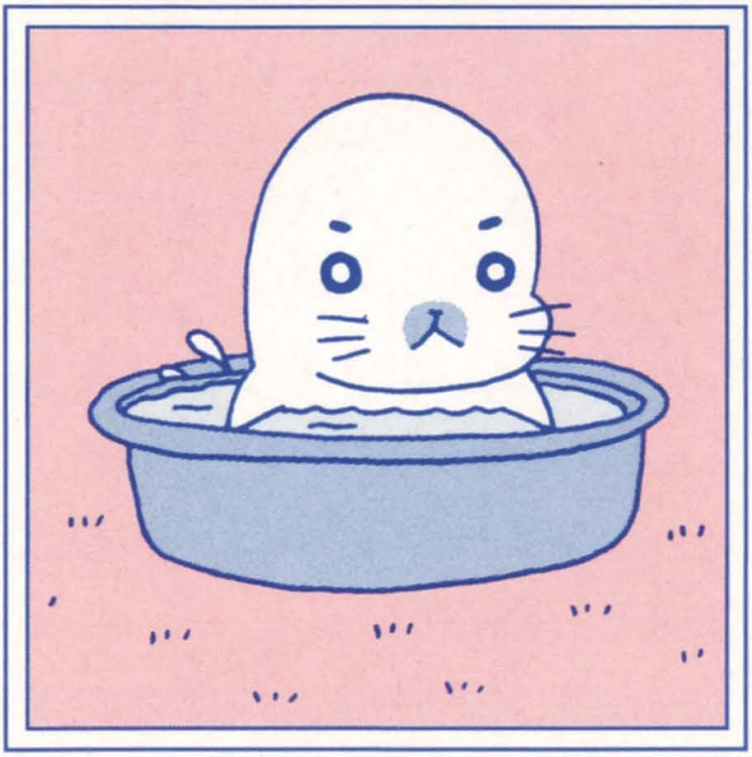
新しい場所へいったら、なるべくすべてのコマンドを、ためすように……。

使用上の注意

- カセットを交換する時は、必ず電源を切ってください。
- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショックなどは避けてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に触れたり、水にぬらしたりしないようにご注意ください。
- ベンジン、シンナー、アルコールなどの揮発油でふかないでください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約1時間ごとに10〜15分の小休止をしてください。また、テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- ファミリーコンピュータにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると残像現象（画面焼け）が生じるため、接続しないでください。

少年アシベ

ネパール大冒険の巻



株式会社タカラ

タカラお客さまサービスセンター

東京 〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
TEL (03)3602-3030

大阪 〒540 大阪市中央区谷町5-6-14(上町ビル3階)
TEL (06) 765-9911

＊電話受付時間：月～金曜日(除く祝日)10時～17時

お買い上げのお客さまへ

このたびは当社製品をお買い上げ頂きまして、誠にありがとうございます。
製品についてお気付の点がございましたらお手数ですが、「お客さまサービスセンター」までご連絡くださいますようお願いします。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。